Numero 5
Agosto 2002
Edizione Deluxe 2023

RETROGAMES

BOMB JACK TWIN

BUBBLE MEMORIES
CAMELTRY
PANG! 3

BLAST FROM THE PAST

BOMBE, BOLLE E PALLINE

UNA SELEZIONE DI PLATFORM E PUZZLE E L'ARRIVO DE "IL TIMIDO"

EDITORIALE #5

Per chi non se ne fosse accorto, il sito web ha subito un grosso restyling grafico con tantissime correzioni. È stato un lavoro immenso portato avanti da un nuovo membro del nostro team: MADrigal. Molti di voi lo conoscono già in quanto autore di simulatori di giochi elettronici tascabili e siti web tra cui MADrigal's Simulators, Game & Watch Mania e Nintendo Zone.

Si unisce a noi anche DarkJ, il fondatore del Progetto Zzap! Italia che si dedica alla scannerizzazione e condivisione della versione italiana della nostra rivista preferita! E magari potremo ospitare qualcuna delle sue scansioni qui su Zzap!Raine...

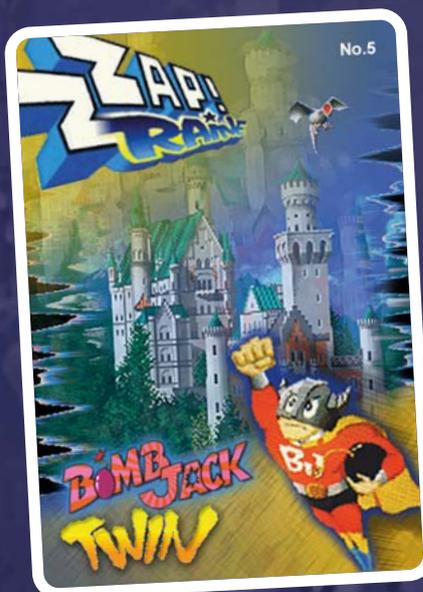
E come già annunciato nell'editoriale precedente, abbiamo una nuova sezione chiamata "Blast from the Past" curata dal mitico IlTimido. In questo primo appuntamento troveremo un interessante articolo su Julian Rignall, vero idolo dei lettori dello Zzap!64 inglese.

Spero che darete un caloroso benvenuto ai nostri nuovi redattori (e se contattate MADrigal, assicuratevi di non dire "emulatori" di giochi elettronici o lo farete arrabbiare subito).

Vediamo i giochi di questo mese: Bomb Jack Twin è un pallido seguito di uno splendido platform classico, Bubble Memories porta nuovi colori nella saga delle bolle, Cameltry è una innovativa corsa contro il tempo e Pang! 3 è il nuovo (speriamo ultimo?) appuntamento con i cacciatori di palloncini.

Godetevi la lettura. Ci vediamo sul prossimo numero e... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

Per la copertina del numero 5 di agosto 2002, in assenza del flyer ufficiale di Bomb Jack Twin da cui prendere spunto, la nostra Liliana Vitalini crea una composizione che mischia pixel art del gioco ed un artwork che ritrae il supereroe.

Anche stavolta vogliamo condividerla coi lettori, anche se purtroppo solo a bassa risoluzione.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 5, Agosto 2002. Nuova edizione in formato PDF, Ottobre 2023. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2002, copertina 2023, grafica e layout rivista)
Redazione: Dario "DarkJ" Rodonò, Luca "MADrigal" Antignano, Paolo "RoyJ" Facchini, Paolo "IlTimido" Nicoletti, Stefano "Zaxxon1" Ferrari, Stephane "SH" Humbert

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e due (*) sono specifiche di Zzap!Raine.

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

EMU QUALITY (*) L'accuratezza del RAINE, ovvero quanto il gioco emulato è fedele a quello del coin-op in sala giochi.

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

©1993 NMK

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

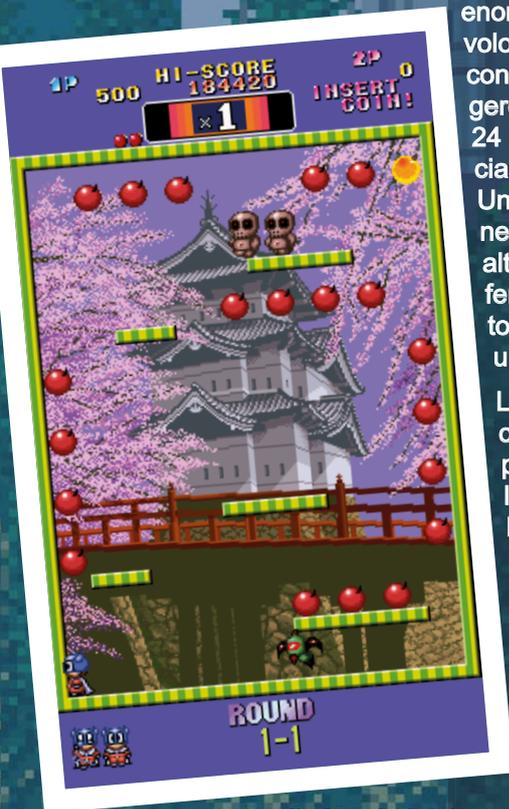
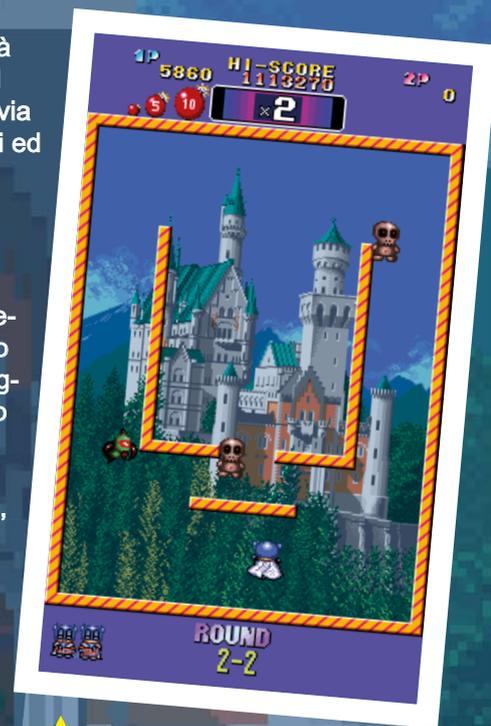
Qualcuno là fuori ricorda **Bomb Jack**? Sì, quel videogame classico da sala con l'eroe mascherato vestito con la calzamaglia rossa ed il mantello bianco... Bene, oggi vediamo il suo seguito prodotto dalla NMK.

Stesso gameplay, stessi personaggi ma grafica modernizzata, livelli bonus e soprattutto la possibilità di giocare in due contemporaneamente.

Il nostro eroe può eseguire enormi salti e rimanere in volo per qualche secondo, con l'obiettivo di raggiungere e disinnescare le 24 bombe sparse per ciascun livello del gioco. Un esercito di robottini nemici (alcuni a piedi ed altri volanti) cercano di fermarlo. Se un robot tocca Jack, perdiamo una vita.

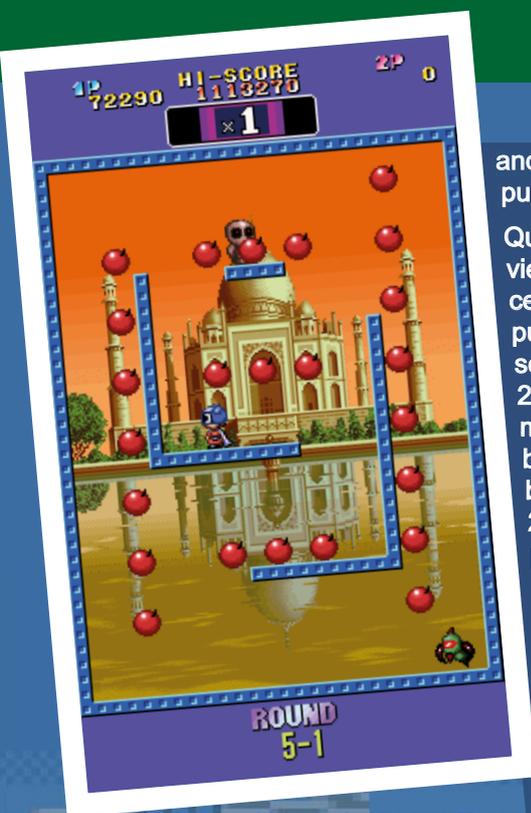
Le bombe sono tipicamente distribuite in piccoli gruppetti e la loro disposizione cambia ad ogni livello. Da principio sono tutte spente, ma appena il nostro Jack raggiunge la prima bomba, questa si innesca. Ed ogni volta che elimina una bomba innescata, un'altra si attiva lì vicino. Stranamente le bombe non esplodono mai ma la difficoltà aumenta comunque col passare del tempo per via dei nemici più numerosi ed aggressivi.

Oltre alla posizione di bombe e piattaforme, i livelli hanno anche dei fondali che cambiano regolarmente. Ce ne sono tanti e mostrano paesaggi del mondo. Facciamo quello che sembra essere un "tour mondiale" in cui, tramite la mappa, possiamo scegliere da dove iniziare la nostra avventura. Un livello bonus ci attende alla fine di ogni tappa.

Una bomba attiva vale più punti rispetto alle

Il viaggio inizia ▲ tra i ciliegi in fiore in Giappone

▲ Livello completato!

MAD

La grafica carina e le musichette allegre non mi faranno dimenticare il senso di frustrazione che ho provato alla prima partita... anzi alla prima ed unica partita!

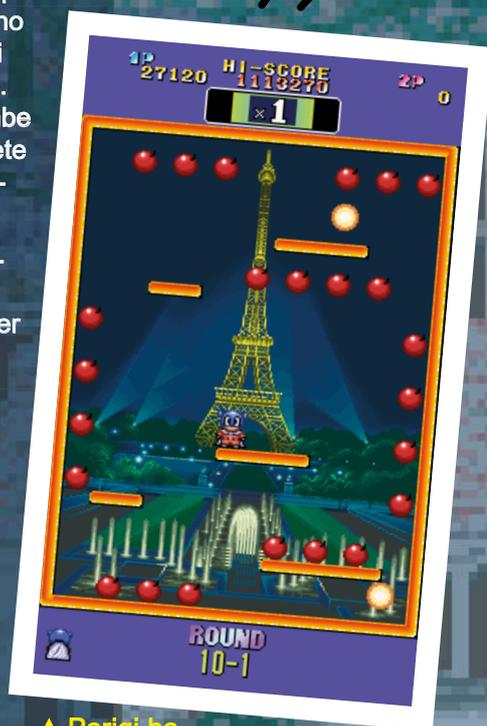
Questo avrebbe dovuto essere il seguito perfetto di uno dei miei videogame classici preferiti, ma invece si rivela un'autentica ciofeca. Bravi i grafici ma si sarebbero dovuti assumere game designer più capaci. Spero solo che NMK non venga mai più ingaggiata per realizzare ulteriori seguiti in futuro. E adesso lasciatemi giocare col vecchio **Bomb Jack** sul mio C64!

▲ Niente incanta più del Taj Mahal al tramonto

altre: 200 punti contro 100. Questi punti vengono moltiplicati per un numero che appare, lampeggiante, nella parte alta dello schermo. Si comincia con moltiplicatore uno ma, prendendo monete colorate marchiate con la lettera B (che ovviamente sta per "bonus"), questo numero può aumentare fino a cinque. Le monete appaiono sullo schermo ogni tot bombe raccolte. Raccogliendo bombe innescate, le monete B appaiono più frequentemente.

Ci sono anche monete marchiate E ("extra") e P ("power ball"). La prima regala una vita extra e la seconda trasforma i nemici in monete d'oro per qualche secondo. Se raccogliamo le monete (che valgono da 100 a 2.000 punti) quei nemici saranno eliminati.

Si fanno punti anche saltando (10 punti per salto).

Quando un livello viene completato riceviamo poi ulteriori punti bonus: 50.000 se disinneschiamo 23 bombe accese (il massimo raggiungibile), 30.000 per 22 bombe, 20.000 per 21 bombe e 10.000 per 20 bombe.

Il gioco non ha mai fine. Dopo aver completato tutti i livelli, si ritorna a volare per il mondo per nuove avventure. Non c'è mai pace per i supereroi!

▲ Parigi ha sempre il suo bel fascino...

Penso di non aver mai trovato un gioco in cui ho perso così tante vite in tutta la mia "carriera" di videogiocatore! Penso di aver perso 50... forse anche 60 vite solo nei primi 15 livelli! Mi sono chiesto: ma se fossi davvero in sala giochi, ci avrei mai giocato così tanto? Penso proprio di no!

Dall'introduzione sembra tutto facile: saltare qua e là e raccogliere bombe, giusto? Ma perfino questo viene reso troppo difficile dall'enorme numero di nemici: sembrano riempire l'intero schermo pochi secondi dopo l'inizio del livello. E se per sbaglio mancate una Power Ball, rimarrete circondati senza alcuno scampo!

Sprite e fondali sono magnifici anche se talvolta i nemici si confondono con i fondali. Le piattaforme fanno anche loro confusione: per esempio nel livello col London Bridge nello sfondo, il ponte sembra quasi una piattaforma in cui si possa camminare. Tutto questo rovina drammaticamente la giocabilità.

Effetti e musiche tuttavia mi sono piaciuti molto – e questo accade di rado!

Insomma il gioco è carino ma frustrante. E siccome ho finito la pazienza, non penso proprio che ci giocherò mai più... Per me un'occasione mancata.

Ammetto di non essere fan di **Bomb Jack Twin** ma devo dire che la grafica ed il sonoro sono accattivanti.

Ma dopo averci giocato per un po', sono rimasto deluso dalla scarsa giocabilità: troppo difficile già dai primi livelli e dopo pochi minuti diventa quasi impossibile proseguire. Ho dovuto giocarci parecchio per familiarizzare col sistema di controlli prima di iniziare a godermelo. A quel punto il gioco era diventato così difficile che riuscivo solo a pensare ad evitare i nemici e completare i livelli velocemente, trascurando del tutto il vero obiettivo cioè raccogliere le bombe in ordine e fare più punti. Troppe volte Jack viene circondato da nemici, impossibilitato a scappare e, se non arriva per miracolo una Power Ball... beh si perde una vita.

Diciamo che il gioco può essere divertente se avete la perseveranza di provare fino a quando ci prendete la mano.

Da giocare ma solo per poco tempo...

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 71%
GRAFICA: 85%
SONORO: 78%
ORIGINALITÀ: 10%
APPETIBILITÀ: 50%
LONGEVITÀ: 41%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 58%

©1995 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Mai un attimo di tranquillità sulle Rainbow Islands: anche oggi un demone annoiato decide di fare casino. E come al solito, Bubby e Bobby sono le vittime... Vi ricordate di Bub e Bob, i draghetti protagonisti di **Bubble Bobble** in viaggio per salvare le proprie ragazze? Bene, sappiate che Bubby e Bobby sono i loro figli.

Vediamo di capire un po' la cronologia della nostra saga preferita. Per cominciare, questo gioco non avrebbe alcuna ragione di esistere: il vero seguito di **Rainbow Island** in sala giochi doveva essere **Parasol Stars**, prodotto da Taito nel 1991 e che, per misteriose ragioni, non è mai uscito in sala ma solo per alcune console e home computer. Tanto per dire quanto la cosa sia confusa: **Parasol Stars** per Amiga ha come sottotitolo "Rainbow Islands 2" mentre le versioni PC Engine e NES indicano "Bubble Bobble 3". Chissà che qualcuno un giorno riesca a svelare i retroscena di questa soap opera...

L'introduzione al gioco è bella e ricca di dettagli, leggiamola insieme:

"Questa è Rainbow Island. Al centro svetta una torre che protegge magicamente tutti gli abitanti. Lì vivono due inseparabili fratellini. Quello più grande, magro e gioviale, si chiama Bubby. Quello più piccolo, Bobby, è timido e ama leggere libri.

Un giorno accade qualcosa che turba la loro quiete. Si ritrovano trasformati in draghi per mano di una misteriosa creatura maligna. La stessa creatura ha anche distrutto la magica Pozione D'Arcobaleno che gli serve per tornare bambini. La creatura si è poi barricata dentro la torre. Ma perché Bubby e Bobby sono stati trasformati? E quale è il reale scopo di questa pericolosa creatura?"

I draghetti ora sanno nuotare! ▼

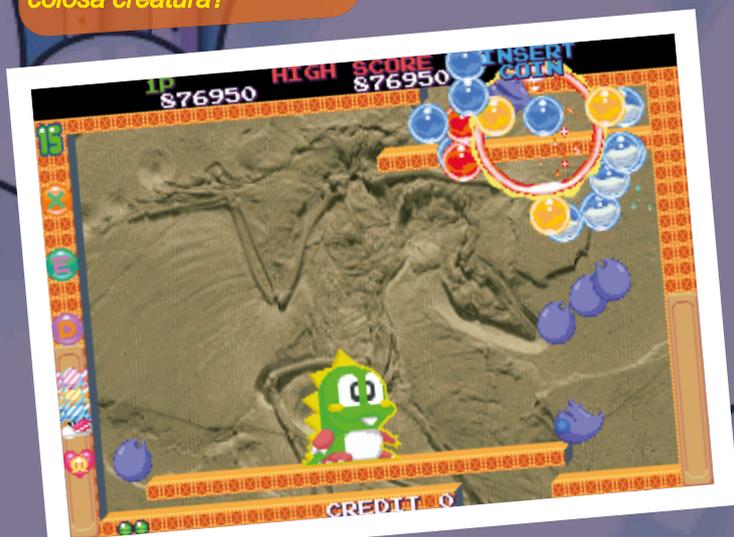
Prima di iniziare la partita possiamo goderci un utile tutorial, ottimo da leggere soprattutto per quelli che non hanno mai provato un gioco della serie **Bubble Bobble**. Vediamo velocemente che dice:

"Fai esplodere le bolle con le corna o gli aculei! Quando tieni premuto il pulsante di sparo per qualche secondo, gli aculei lampeggiano e puoi sparare una bolla gigante. Questa ti permette di catturare un gruppo di nemici e fare più punti! Puoi anche saltare sulle bolle. Appena sconfiggi tutti i nemici, passerai al livello successivo."

A questo punto decidiamo se giocare da soli o con un amico (molto più divertente!) ed abbiamo una ulteriore scelta:

- **Story Mode**: 80 livelli
- **Practice Mode**: 10 livelli

Il primo modo è il vero

▲ Super Mega Bubby!

▲
Uno dei boss più duri dell'avventura!

cuore del gioco. Ogni dieci livelli ci aspetta un boss e nello scontro finale ne abbiamo due di seguito.

Il secondo, presente per la prima volta in un gioco della serie, serve a prepararsi per affrontare meglio il gioco vero e proprio ("Storia"). Si provano dieci livelli e poi si affronta il boss finale. Si ricevono punti al completamento di ogni livello in base a quanto tempo abbiamo impiegato: meno tempo = più punti. Se si ottiene il tempo migliore, vengono dati 60.000 punti in più.

Le meccaniche del gioco rimangono bene o male le stesse dei capitoli precedenti tranne per alcune innovazioni non da poco. Ci sono nemici normali ed altri enormi: di conseguenza i nostri draghi possono sputare bolle normali e enormi per intrappolare più nemici piccoli alla volta oppure uno grosso. Questo si rivela utile quando il nostro protagonista è accerchiato o quando abbiamo più nemici davanti e tutti in fila: basta un colpo e tutti finiscono in trappola!

Anche stavolta abbiamo i nemici "classici" di **Bubble Bobble** (ma con colori e animazioni migliorate) e tantissimi nemici nuovi. Stessa cosa per gli oggetti: non mancano le scarpette, le caramelle e le pozioni e ci sono anche frutti giganti e tantissimi nuovi oggetti magici. Tra questi non bisogna assolutamente perdere le sette Pozioni D'Arcobaleno che servono per arrivare allo scontro finale. Se ne mancherete anche solo una, Bubby e Bobby non potranno mai ritornare bambini

Ricordo di essermi innamorato di questo gioco appena lo provai su una vecchia versione del RAINE in cui il sonoro non era ancora emulato. Mentre giocavo mi chiedevo: "Chissà che musiche fantastiche mi sto perdendo", visto che si trattava del seguito del mio videogame preferito di sempre. E poi, quando uscì il RAINE 0.35, che emulava anche il sonoro di **Bubble Memories**... mamma mia che delusione!

Diciamocelo chiaro, il gameplay è da dieci e lode ma non posso far finta di niente sulle orribili musichette. Sono perfino peggio dei fondali di gioco assolutamente kitsch con foto digitalizzate di elefanti, farfalle e rane – quasi come se i designer le avessero rubate da qualche documentario della BBC.

A parte queste cadute di stile, il gioco merita davvero. Il gameplay di **Bubble Bobble** è amplificato e le bolle giganti sono una bella innovazione – che viene da **Parasol Stars** di sicuro! Cercare di scoprire segreti e bonus vi terrà incollati allo schermo per tanto tempo. Ma mi raccomando, invitate un buon amico a casa per fare qualche partita in doppio e solo così potrete apprezzarlo al massimo!

Taito dovrebbe smetterla di fare giochi così… favolosi! Questo gioco è incredibile ed ho passato un'intera mattinata in compagnia dei draghetti più simpatici del mondo – ed anche stavolta hanno lasciato il segno.

Punti di forza sono le nuove "armi", i tantissimi nemici, lo stile fumettoso che già amavamo e le animazioni eccellenti. La presentazione è un po' lunga ma il tutorial è una bella chicca. Se non avete mai provato un gioco della serie di **Bubble Bobble**, ecco la vostra occasione. Che posso dire... un nome, una garanzia! Non vi resta altro che giocarci... non vorrete mica farmi arrabbiare?

Questo terzo episodio è il migliore dell'intera serie: ha la stessa giocabilità di **Bubble Bobble** ma con una grafica ed un sonoro eccezionali. Perfino il Practice Mode è simpaticissimo e migliora ulteriormente appetibilità e giocabilità, portandoli a livelli altissimi: 80 + 10 livelli di divertimento puro, una vera garanzia!

Se non conoscete il gameplay dei giochi della serie di **Bubble Bobble**, vi basterà dare un'occhiata alla presentazione: spiega tutto perfettamente. E una volta che si comincia a giocare, è impossibile non voler scoprire tutti i bonus nascosti e terminare l'avventura. È un gioco certamente difficile ma anche molto intrigante! Dunque che aspettate? Correte a giocarlo e assicuratevi di non avere impegni per i prossimi giorni o rischierete di dimenticarvene del tutto!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 96%
GRAFICA: 94%
SONORO: 89%
ORIGINALITÀ: 83%
APPETIBILITÀ: 97%
LONGEVITÀ: 93%
EMU QUALITY: 96%

GLOBALE: 96%

CAMELTRY

©1989 TAITO

SIZZLER

RECENSIONE DI DARIO "DARK J" RODONÒ

Giusto per cambiare un po', oggi non siamo alla guida di un'astronave, non dobbiamo combattere contro mostri dai poteri soprannaturali e non vestiremo i panni di un eroe improvvisato. Oggi non faremo niente di ciò che abbiamo sempre fatto in passato. Oggi proveremo uno dei giochi più innovativi che Taito abbia mai prodotto.

Da soli o con un amico (in modalità alternata), muoveremo una sfera colorata attraverso un articolato labirinto, cercando di guidarla al traguardo entro un limite di tempo prestabilito. Se non ci riusciremo, sarà "Game Over" assicurato!

▲ Il menu principale del gioco

Sembra qualcosa di già visto in **Marble Madness**, ma non è così. Anziché muovere la sfera, qui faremo ruotare il labirinto intorno. La sfera resta sempre al centro dello schermo, dandoci l'impressione che cada nel vuoto sotto l'effetto della gravità – fino all'incontro con un ostacolo. Possiamo aumentare la velocità della sfera tenendo premuto il pulsante di fuoco. Se invece lo premiamo rapidamente, la faremo saltare (il che torna utile per tirarla fuori da situazioni difficili).

Prima di iniziare la partita faremo una scelta fra quattro livelli di difficoltà (cosa piuttosto inusuale in un gioco da sala). Il primo livello si chiama "Training" e ci porta in sei labirintici mondi a bassa difficoltà. Questo serve per introdurci

Ecco la chiara dimostrazione che si può fare un videogame fantastico anche con una sola buona idea! Qualcosa di nuovo sta per entrare nelle nostre vite. Giocabilità al top sia con paddle che con joystick e curva di apprendimento molto veloce. La presentazione è praticamente inutile ed è la parte meno bella di questa produzione. Se non altro il tutorial è ben fatto e in pochi minuti saremo pronti a giocare. Tante le opzioni di gioco e livelli di difficoltà a disposizione.

Parliamo di grafica e sonoro, elementi fondamentali in questo gioco: fondali colorati ma che non disturbano l'occhio, musiche discrete che ricordano un po' il classico **California Games** ma gli effetti sonori non sono piacevoli neanche al primo ascolto: sentirli per troppo tempo conduce alla pazzia (scherzo!)

È di certo un gioco che consiglio a tutti – non ve ne pentirete!

◀ Cielo a paperelle... sfere a catinelle!

La prima cosa che si nota è il sistema di controllo. Da principio mi ha ricordato il gioco di corse **Drift Out** della Visco, in cui il giocatore ruota il circuito anziché la macchina. Ma l'originalità qui è su ben altri livelli: basti pensare che la gravità gioca un ruolo determinante!

La presentazione è essenziale e spiega tutto bene. E non appena prenderete confidenza col gioco, inizierete a divertirvi per davvero. La difficoltà è ottimamente bilanciata: si comincia con qualcosa di molto semplice e poi iniziano ad aumentare gli ostacoli sempre di più. Ma non si arriva mai al punto di rendere impossibile il procedere nella partita.

Anche se non siete fan dei puzzle game, questo è un gioco che non dovete perdere.

al sistema di controllo così particolare. Il secondo si chiama "Beginner", composto da altri sei mondi a difficoltà media. Poi c'è il modo "Expert" con otto mondi complessi e difficili. Ed infine lo "Special" con gli ultimi otto mondi, quasi impossibili da completare.

I labirinti sono composti da blocchetti di vario tipo. Se la sfera colpisce quelli rossi e gialli con una "X" al centro, perdiamo da due a cinque secondi dal tempo a nostra disposizione – dunque meglio evitarli! Ci sono poi due tipi di blocchetti con la lettera E: "E+" aumenta il tempo di tre o cinque secondi, ed ovviamente "E-" fa esattamente il contrario.

I mattoncini di terriccio possiamo distruggerli se la sfera è abbastanza veloce e valgono 1.000 punti. Non mancano i blocchi con effetti casuali, che riportano un punto di domanda. Toccandoli con la sfera possiamo fermare il tempo, ottenere tempo e punti bonus o, se siamo sfortunati, riceviamo solo un messaggio "Sorry, no bonus".

Per quanto riguarda gli ostacoli, ce ne sono diversi indistruttibili ed alcuni anche interessanti. Le sfere con la scritta "500" ci danno ovviamente 500 punti ma fanno anche saltare la sfera come in un flipper. Le bandierine gialle valgono 1.000 punti per la prima

▲ Tempo scaduto? Game over!

E finalmente abbiamo un gioco davvero innovativo, facile da capire, immediatamente giocabile, accattivante e con una ottima presentazione – una delle migliori presenti nei giochi Taito.

La grafica è ben rifinita con fondali apprezzabili e belle animazioni. Anche il sonoro è piacevole e fa il suo dovere ma certamente non è la parte migliore del gioco. Quattro livelli di difficoltà tra cui scegliere lo rendono accessibile a tutti i videogamer. Un gioco un po' diverso che secondo me piacerà a tutti!

bandiera presa, che poi aumentano man mano che ne prendiamo di altre. Facciamo anche punti semplicemente facendo rotolare la sfera: 10 punti per ogni "passo".

Appena tocchiamo la linea del traguardo, otteniamo un bonus pari al tempo rimasto e riceviamo dei secondi extra da usare nel mondo successivo. La partita finisce al completamento di tutti i mondi del livello scelto e veniamo salutati da una simpatica vignetta con protagonista la nostra sfera, che ci invita a giocare ancora al livello più alto. Per tutti i livelli tranne il "Training" possiamo anche inserire le nostre iniziali nella tabella dei record: ogni livello ha una tabella personalizzata!

IL COMMENTO DI BONZE

Come tante altre volte durante gli anni '80, Taito ha prodotto un gioco davvero innovativo. Da quel che mi risulta, questo concept non è stato mai più copiato in altri giochi (o sbaglio?)

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 84%
GRAFICA: 91%
SONORO: 65%
ORIGINALITÀ: 99%
APPETIBILITÀ: 93%
LONGEVITÀ: 85%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 90%

▲ **Le frecce indicano sempre il percorso migliore**

PANG! 3

©1995 MITCHELL CORPORATION

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Pang 3 si colloca direttamente dopo **Pang** e **Super Pang**, due puzzle game di grande successo prodotti da Mitchell a partire dal 1989.

Il concept di gioco è semplice: usando la nostra arma, dovremo distruggere tutte le palle che rimbalzano per lo schermo. Quando colpiamo una palla grande, questa si divide in due più piccole. E poi di nuovo in palle ancora più piccole. Colpendo queste ultime, esplodono e ci fruttano da 100 a 3.200 punti ciascuna.

Più grandi le palle, più in alto rimbalzano. Sono tutte letali al contatto e quando c'è un mix di palle di diverse dimensioni, è proprio difficile fare lo slalom per evitarle!

Non appena inseriamo il nostro gettone, dovremo fare due scelte: modalità di gioco e personaggio preferito. Vediamo le modalità: "Beginner" serve per fare pratica e dura solo dieci livelli. "Normal" è il classico viaggio per il mondo come nei capitoli precedenti. Infine "Expert" è il vecchio modo "Panic" già visto in **Super Pang**.

▲ I tre modi di gioco

Seconda scelta, i personaggi: Don Tacos attacca con due corde per volta. Pink Leopard ha una sola corda ma ottime difese contro dinamite, ghiaccio e nemici. Captain Hog usa una corda con arpione magnetico. Infine, Shiela The Thief lancia due corde a 45 gradi.

Mentre siamo concentrati

▲ Col David di Michelangelo sullo sfondo non si sbaglia mai!

Sinceramente, sono un po' confuso... non capisco se questo gioco mi piaccia oppure no. Sì bene, bella grafica, innovazioni carine e sonoro mediocre (ma a quello ci sono abituato).

È bello avere personaggi tra cui scegliere, ciascuno con armi diverse. Eppure continuo a non capire perché non mi acchiappa... **Pang** e **Super Pang** avevano quella specie di magia che invece qui si è persa.

◄ Shiela “rompe le palle” davanti all’immancabile monte Fuji

Pang 3 è il peggiore della serie. Punto. Mitchell ha provato a rinnovare il gioco con nuovi personaggi e modalità di gioco ma... senza riuscirvi per niente!

La grafica è bella, niente da dire. Carini gli effetti anche se un po’ troppo piatti. Mi fa strano vedere come un concept così semplice riceva dei “miglioramenti” che invece lo rendono meno bello dei capitoli precedenti. Il gioco diverte da principio ma stufa dopo poche partite. È poi molto frustrante dover ricominciare un livello daccapo ogni volta che si perde una vita!

L’unica cosa interessante sembra essere il modo “Panic”, ma anche in questo caso l’appetibilità lascia presto spazio alla noia e vi dimenticherete di questo gioco. Se vi siete divertiti con i vecchi **Pang**, lasciate perdere **Pang 3** e giocate a qualcos’altro.

a sparare ed evitare palle, possiamo andare in giro per lo schermo raccogliendo oggetti bonus. Eliminando le palle e le piattaforme nel livello, i bonus appaiono casualmente e rotolano giù, pronti per essere raccolti. Alcuni oggetti danno punti, altri fermano le palle per qualche secondo o le rallentano, altri potenziano la nostra arma o ci danno una barriera protettiva.

Per la prima volta vediamo anche due palle di tipo diverso: la bomba fa esplodere le palle che le stanno vicine e la palla d’oro conclude il livello. E attenzione alla dinamite: ha l’effetto di far dividere tutte le palle grandi sullo schermo. Quando esplode, veniamo circondati da tantissime palline più piccole – un autentico caos!

▲ Eh sì, questo è un videogame “da urlo”!

A fare ancora più confusione ci sono animali ed elicotteri che vagano per lo schermo, ciascuno disturbando l’azione in diversi modi. Per esempio il cane morde i pantaloni del nostro eroe (rallentandolo) e dovremo usare il nostro arpione per liberarcene.

Vediamo un po’ come sono le tre modalità di gioco.

“Beginner”: una versione semplificata del tour mondiale in cui tra un livello e l’altro vediamo una simpatica scenetta animata.

“Normal”: collezioniamo quadri d’autore completando i vari livelli entro un certo tempo limite. Vinciamo un quadro ogni tre livelli conclusi. Possiamo vincere vite extra ogni tot punti o colpendo un cuore con scritto “1UP” al centro.

“Panic”: qui non c’è limite di tempo ma invece arrivano continuamente nuove palle sullo schermo, senza mai fermarsi. Non ci sono piattaforme o scale: solo palle che aumentano sempre più! Talvolta fra le palle normali troviamo anche bombe o palle d’oro. E si va avanti così per sempre!

IL COMMENTO DI BONZE

Secondo me il primo **Pang** era il migliore della serie: grafica superiore e molti più oggetti nascosti nei livelli, tutti da scoprire.

Ho trovato anche la modalità “Normal” poco interessante e non stimolante ad andare avanti per ben 99 livelli – a meno che non possiate giocare gratis con gli emulatori.

Questo è un gioco che piace o non piace. Chi dice che non ha abbastanza innovazioni per renderlo proprio interessante... secondo me sbaglia. E comunque non è facile migliorare il gameplay di **Pang**. A me personalmente **Pang 3** non dispiace, ma non lo reputo di certo un gioco da non perdere.

Facciamo così: provate **Pang 3** per primo e **Super Pang** per secondo e questo vi farà apprezzare ancora di più il secondo, con la sua bella grafica ed il “Panic mode” originale – divertentissimo!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 77%
GRAFICA: 77%
SONORO: 59%
ORIGINALITÀ: 39%
APPETIBILITÀ: 56%
LONGEVITÀ: 43%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 59%

BLAST FROM THE PAST

Dedicato a Julian Rignall

DI PAOLO "IL TIMIDO" NICOLETTI

"I miei articoli direttamente dal passato"

Il 1 maggio 1985, il primo numero di Zzap!64 compare nelle edicole di tutto il Regno Unito. Ed un anno più tardi arriva in Italia con il nome abbreviato in Zzap! ed il sottotitolo "Edizione italiana della rivista inglese più venduta".

Da principio i contenuti sono quasi esclusivamente quelli dell'edizione originale, ma pian piano le recensioni e gli articoli scritti dalla giovane redazione italiana diventano più numerosi.

I redattori (inglesi prima, italiani poi) diventano un punto di riferimento per i lettori, che si affidano ai loro giudizi sui videogame per decidere se e cosa acquistare per il proprio computer.

Julian Rignall è decisamente il redattore più serio e seguito di tutti.

Inizia a lavorare per Zzap!64 già dal primo numero. Era stato selezionato tra i videogiocatori suoi coetanei tra cui era considerato un autentico "mago dei videogame", addirittura detentore del record inglese di Defender – uno dei giochi più popolari nelle sale giochi a quel tempo.

I giocatori vanno matti per le sue recensioni accurate e, tramite un sondaggio, nel 1987 viene votato miglior redattore dell'anno. Nel dicembre dello stesso anno viene poi nominato caporedattore ed ha l'onore di aprire la rivista con i suoi eccellenti editoriali.

In alto: una foto di redazione (1985, fonte Wikipedia)

Al centro: una recente foto di Julian (fonte Wikipedia)

Sopra: la "faccina" entusiasta a corredo di una recensione (1987, fonte Zzap!64)

A destra: Julian nel documentario "From Bedrooms to Millions" (2014)

Nell'agosto 1988, alla "veneranda" età di 23 anni, lascia Zzap!64 per andare a lavorare per la concorrenza. L'EMAP, secondo maggior editore britannico, gli dà il ruolo di caporedattore in due riviste di primissimo piano: "The Official Nintendo Magazine" e "The Official Sega Magazine".

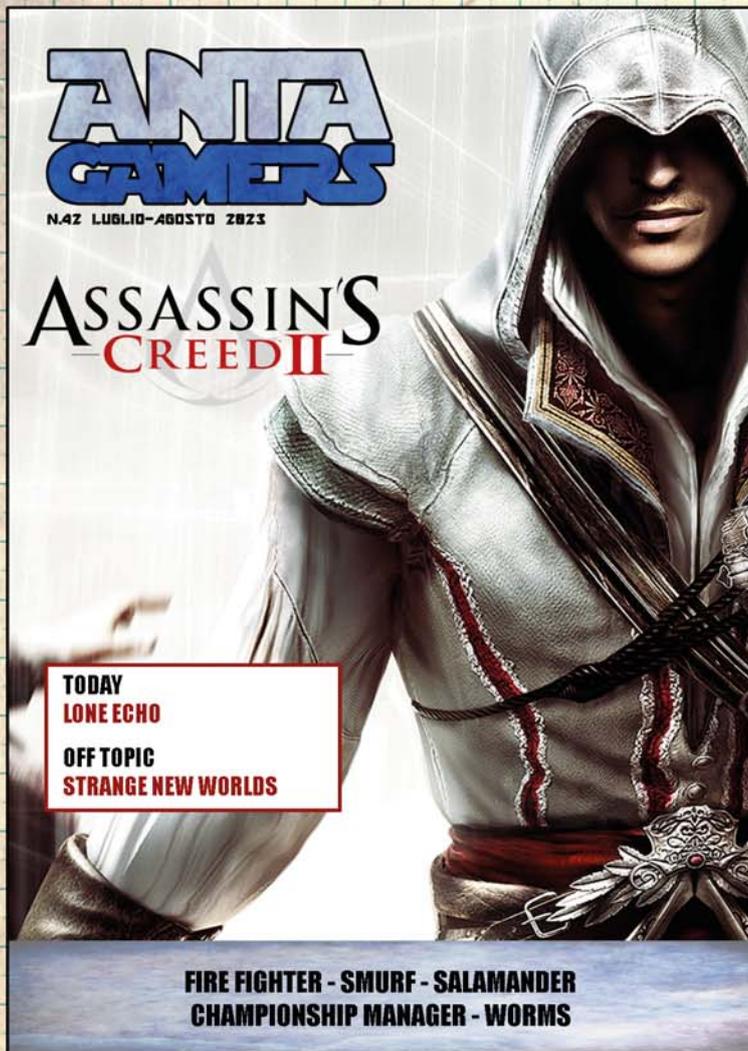
Nel 1990 arriva il matrimonio con Glenys Powell, sua fidanzata storica nonché collega dai tempi di Zzap!64.

L'incarico successivo è presso Virgin Interactive, in cui veste i panni di vice-presidente della sezione Videogames Project and Design ed ha il difficile compito di acquisire importanti licenze da altre case produttrici di videogame.

Nel 1997 divorzia (amichevolmente, si dice) da Glenys ed allo stesso tempo si incrina il suo rapporto con Virgin Interactive. Stanco di quel lavoro, lascia tutto e torna a fare quello che ha sempre amato fare: scrivere di videogiochi.

Oggi vive a San Francisco ed è caporedattore presso "Imagine Games Network" (IGN).

Come lettore dei suoi articoli, l'ho sempre ammirato non tanto per i suoi gusti nei videogame (che in effetti sono molto diversi dai miei) ma per la sua dedizione e passione che traspira in ogni sua recensione – al punto da arrabbiarsi quando i giochi facevano pena.

C'è e ci sarà sempre chi dirà che Julian Rignall non è altro che un bimbo viziato, capace di pestare i piedi e piangere se non gli veniva dato il joystick migliore nei tornei di videogame ufficiali (non dirò mai chi mi ha rivelato questa storia!). Ma l'importanza di questo personaggio è plausibile e non verrà mai sminuita. Per me Julian Rignall ha scritto molte delle più importanti pagine della storia dei videogame.

THE GAMES DATABASE

BUBBLE MEMORIES

	BUBBLE MEMORIES (TAITO)
Anno	1995
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

INFO

STAFF	
Design Software	Harumi Kasuga Takafumi Kaneko (Meltycat!)
Design Personaggi	Voosy Marler Aki Mari Chan Miwa Kamiya
Creazione Mappe	Takaaki Furukawa FJT
Musiche	Yasuko Yamada (Yasuko Y, Team Zuntata)
Effetti Sonori	Katsuhisa Nishikawa (Babi, Team Zuntata)
Design	Kumi Mizore Jun Iwata
Hardware	Takeshi Kinugasa Katsumi Kaneoka Tomio Takeda Kazuhiko Bando

TOP SECRET

I CODICI NELLO SCHERMO DEL TITOLO

Allo schermo del titolo e prima di inserire un gettone, muovi il joystick del giocatore 1 e premi i pulsanti per ottenere una di queste combinazioni. Alla partita successiva, le modalità corrispondenti saranno attivate.

URDLURDL	Modo “Power Up”: camminata veloce (scarpetta) e fuoco rapido (caramelle gialla e blu) permanenti. In pratica si fanno due giri completi col joystick in senso orario, partendo dalla posizione in alto
SLBJBJBJ	Modo “Original Game”: le porte segrete appaiono sempre, anche avendo perso delle vite durante la partita
SJBLRJSR	Modo “Super”: rende il gioco più difficile. Vincendo lo scontro finale con i due draghetti ancora in vita, si potrà vedere il “vero” finale del gioco
DSBJLSRS	Modo “Round Select”: usando il joystick del secondo giocatore potrai scegliere da dove iniziare la partita
legenda:	*L=sinistra, R=destra, U=alto, D=basso, B=bolla, J=salto, S=tasto 1P*

I FINALI DIVERSI

A seconda di come completi lo scontro finale nella modalità di gioco “Story Mode”, vedrai uno fra quattro finali diversi. Eccoli:

Finale negativo 1	Sconfiggere il boss intermedio al livello 70 in modalità Normale o Super ma senza aver raccolto nessuna delle pozioni arcobaleno.
Finale negativo 2	Simile al precedente. Ma se hai raccolto almeno una pozione arcobaleno, il finale sarà meno tragico.

Raccogliendo invece tutte le pozioni arcobaleno:

Finale neutro	Sconfiggere il boss finale al livello 80 in modalità Normale. Il boss riesce a scappare e ci sfida a raggiungerlo per un’ulteriore avventura (ovvero scopriamo che il gioco va concluso in modalità Super).
Finale perfetto	Sconfiggere il boss finale al livello 80 in modalità Super. I protagonisti e tutti gli abitanti delle Rainbow Islands ritornano ad avere forma umana.

C’è anche un finale per chi completa la modalità di gioco “Practice Mode”. Non servono trucchi particolari: il finale sarà sempre uguale.

PANG 3

	PANG 3 (MITCHELL CORP.)
Anno	1995
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	384x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	3,58 MHz (CPU)
» YM2151	3,58 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	1 MHz (Audio)

INFO

STAFF	
Pianificazione	Da.
	F. Kuwahara
	S. Obata (Manhattan)
Programmazione	Cat
	Y. Inada (Ine)
	T. Misawa
Design Personaggi	Imo
	Tom-Pang
	S. Kitamura
	Ban
	Miyo
Artisti	Y.N
	Akagi
	Joe
	A. Hamada
Musiche	Oyaji
Designer audio	Toshi Kajino
	Hiroaki K.
Supervisore	Kihaji. O

BOMB JACK TWIN

	BOMB JACK TWIN (NMK)
Anno	1993
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x384 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	1024
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	10 MHz (CPU)
» OKI MSM6295	4 MHz + 4 MHz (Audio)

CAMELTRY

	CAMELTRY (TAITO)
Anno	1989
Classificazione	Produzione standard
Genere	Labirinto
Classe pinout	Taito F2 System
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Paddle
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2610B	8 MHz (Audio)
» YM2203	3 MHz (Audio - versione alternativa)
» OKI MSM6295	1 MHz (Audio - versione alternativa)